

A detailed illustration of a Loonboss character. The character is a red, muscular, horned creature with a large, open mouth showing sharp teeth. It is wearing silver, ornate armor on its head and shoulders. The character is holding a large, curved, silver sickle-like weapon. The background is dark and moody.

**LOONBOSS**

**NMM**

**SICKLE&ARMOR**



I use the natural reflections as a guide for set the main lights.

Utilizo los reflejos naturales como guía para configurar las luces principales.



I set the main reflections with AK Basaltgrey.

Establecí los reflejos principales con AK Basaltgrey



Now i add a little of black to basaltgrey and create intermediate tones and minor reflections

Ahora agrego un poco de negro al Basaltgrey y creo tonos intermedios y reflejos menores



**Previous step**  
**Paso previo**



I add a 1:1 of Ak Silver Grey to the Basalt Grey and rise the level of lights in some areas of the main light. I also smooth a little the transitions with some glazes

Agrego un 1:1 de Ak Silver Grey al Basalt Grey y subo el nivel de luces en algunas áreas de la luz principal. También suavizo un poco las transiciones con algunas veladuras.



I increase the light more AK Silver Grey in some smaller areas of the main lights zones. As you see I separate or interrupt the pattern to make it more interesting(arrow)

Aumento la luz más AK Silver Grey en algunas áreas más pequeñas de las zonas de luces principales. Como veis separo o interrumpo el patrón para hacerlo más interesante(flecha)



Edgehighlight all the perimeter and try to glaze to smooth the transitions

Perfiló todo el perímetro e intento velar para suavizar las transiciones



I add some scratches  
Añado unos arañazos



Now i add some secondary  
reflection in the shadow areas with  
AK Wine Red (because the Squig  
mount is red)

Ahora agrego un poco de reflexión  
secundaria en las áreas de sombra  
con AK Wine Red (porque la  
montura Squig es roja)



I add more red intensity with  
an little of AK Carmine

Agrego mas intensidad de rojo  
con un poco de AK Carmine



I add scratches again in  
the shadow area

Vuelvo a agregar rayas en  
el área de sombra.



With Airbrush and liquitex white ink i make 3 shots aiming to the maximum bright areas.

Con aerógrafo y tinta blanca liquitex realizo 3 disparos apuntando a las zonas luminosas.



With Contrast Frostheart Blue i do a small airbrush shots of blue ink (this could be the sky)

Con Contrast Frostheart Blue hago pequeños disparos con aerógrafo de tinta azul (esto podría ser el cielo)



Finally with Ak Intense white some smalls dots

Finalmente unos mini puntos con blanco



In the armor I follow the same logic of the sword but improvising a little more. I define some main light and then i add a couple of random secondary lights a little bit random

En la armadura sigo la misma lógica de la espada pero improvisando un poco más. Defino alguna luz principal y luego añado un par de luces secundarias un poco al azar







When the grey is finished i sit it over the Squig an I check what part are looking or near the red skin

Cuando el gris está terminado, lo siento sobre el Garrapato y compruebo qué parte está mirando o cerca de la piel roja.



Now with AK Wine Red i star painting those parts of the armor as a guide for later

Ahora con AK Wine Red empiezo a pintar esas partes de la armadura como guía para más adelante.







I complete the red part with Carmine red as we did before.

Como hicimos antes añado AK Carmine





Finally a liquitex white ink airbrush shots aiming to the main lights and add some scratches and its done!

Finalmente, aerógrafo con tinta blanca liquitex apuntando a las luces principales y añadir algunos rasguños y listo.





I think it works  
Creo que funciona





# Ak Interactive

3ª Generación (6)



## 11001

White Intense



## 11006

Silver Grey Standard



## 11021

Basalt Grey Standard



## 11029

Black Intense



## 11091

Carmine Standard



## 11096

Wine Red Standard



# Citadel

Contrast (1)



## Frostheart Blue

